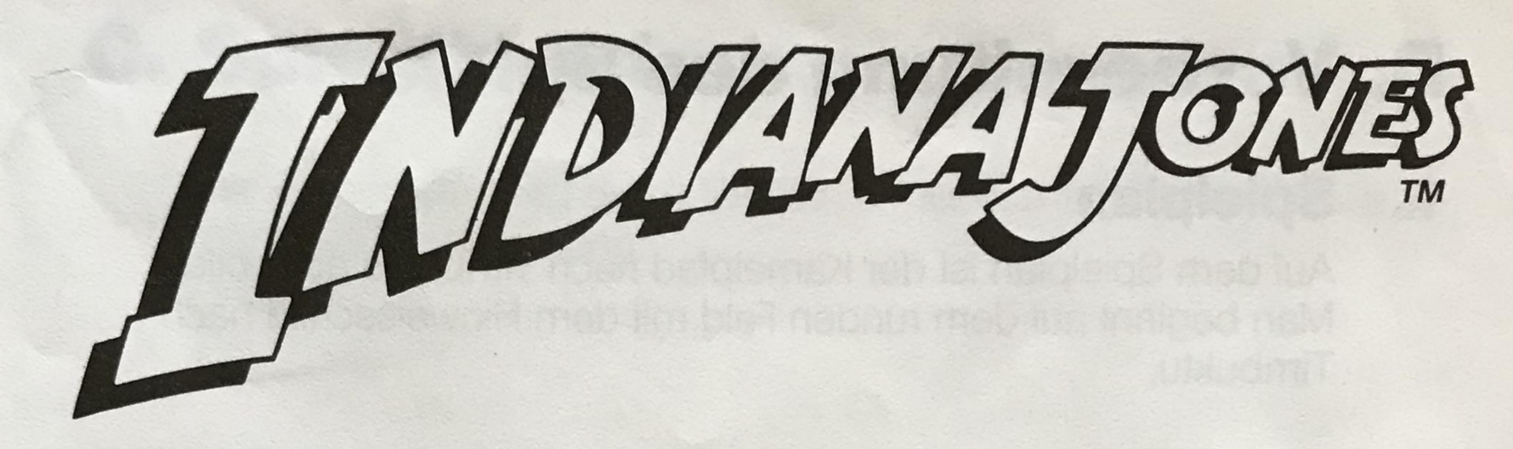


Der Weg nach Timbuktu

Indiana Jones bricht auf, um in Timbuktu die goldene Pharaonen-Maske zu holen, die vor mehr als 3000 Jahren aus Ägypten gestohlen und von einem Freund entdeckt wurde. Dieser Freund hat die Maske bei einem 100jährigen Tuareg versteckt, bevor er von habgierigen Ausländern verschleppt und nie mehr gefunden wurde.
Vor seiner Verschleppung konnte der Freund noch eine Nachricht an Indiana Jones senden und ihm das Versteck der Maske mitteilen. Jedoch scheint das Geheimnis verraten worden zu sein, denn auch andere machen sich auf den Weg nach Timbuktu und geben sich als Indiana Jones aus.
Nur der wahre Indiana Jones wird die Prüfungen und Abenteuer bestehen und vom weisen Tuareg die Goldmaske bekommen.

A. Spielausstattung:

1 Spielplan
2 Würfel
6 Spielsteine
24 Kamelkarten (1)
20 Kamelkarten (5)
20 Kamelkarten (10)
20 Kamelkarten (20)
30 Timbuktukarten (Ausrüstung)
6 Wertekarten
1 Spielanleitung

B. Vorbereitung des Spiels

1. Spielplan

Auf dem Spielplan ist der Kamelpfad nach Timbuktu abgebildet. Man beginnt auf dem runden Feld mit dem Hinweisschild nach Timbuktu.

2. Kamelkarten

Die Kamelkarten werden nach ihren Werten sortiert und offen als Stapel auf den entsprechenden Feldern des Spielplans abgelegt.

3. Timbuktukarten

Jeder Spieler erhält 5 dieser Karten, nämlich Zelt, Helm, Jeep, Machete und Kanu.
Diese 5 Karten werden offen und nebeneinander vor jedem Spieler abgelegt.

Falls weniger als 6 Spieler teilnehmen, werden die restlichen Karten gut gemischt und mit der Rückseite nach oben auf das Timbuktufeld gelegt.

4. Spielsteine

Jeder Spieler wählt einen Spielstein und stellt ihn auf das Startfeld.

5. Wertekarten

Jeder Spieler erhält eine Wertekarte.

C. Spielablauf

Der Startspieler wird durch Würfeln ermittelt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

1. Kamele einkaufen

Jeder Spieler würfelt nacheinander dreimal mit beiden Würfeln, addiert die Augenzahl aller drei Würfe und nimmt sich den gewürfelten Wert in Kamelkarten von den Kartenstapeln.

Beispiel: 1. Wurf: 11 Augen
2. Wurf: 7 Augen
3. Wurf: 6 Augen

Der Spieler erhält 24 Kamele.

2. Ziehen

Jeder Spieler hat 4 verschiedene Möglichkeiten, einen Zug auszuführen.

*a) Vorwärtsziehen durch Abgabe von Kamelkarten, **ohne** zu würfeln*

*b) Vorwärtsziehen durch Abgabe von Kamelkarten **und** Würfeln*

*c) **Nicht** ziehen und Aufnahme einer Timbuktukarte*

d) Rückwärtsziehen und Aufnahme von Kamelkarten

Ziehen wird unter Punkt 5 (Spielzüge) genauer erklärt.

3. Spielfelder und Wertekarte

Auf dem Spielplan sind 64 runde Zugfelder mit unterschiedlichen Motiven und das Zielfeld mit der goldenen Maske abgebildet.

Man unterscheidet braune Felder und Abenteuerfelder.

a) Braune Felder

Auf den braunen Feldern kann geschlagen werden und zwar sowohl beim Vorwärts- als auch beim Rückwärtsziehen. Der geschlagene Spielstein wird auf das nächste zürückliegende Abenteuerfeld gesetzt.

b) Abenteuerfelder

Wir unterscheiden Schlangen-, Sonnen- und Oasenfelder.

Auf diesen Feldern kann nicht geschlagen werden. Es können mehrere Spieler nebeneinander stehen.
Diese Felder können nur verlassen werden, wenn die richtige Timbuktukarte vor dem Ziehen ausgespielt werden kann.

Abenteuerfeld:	Richtige Timbuktukarte:
Schlange	Machete
Sonne	Tropenhut
Oase	Zelt

Beispiel:
Landet ein Spieler auf einem Schlangenfeld, so muß er eine Tibuktukarte mit einer Machete vor dem nächsten Ziehen auf das dafür vorgesehenen Kartenfeld ablegen. Hat der Spieler keine Schlangenkarte, darf er nicht ziehen, aber dafür eine Timbuktukarte aufnehmen. Dieser Vorgang wird bei jeder Runde wiederholt bis er eine Schlangenkarte hat. Nimmt der Spieler eine Schlangenkarte auf, darf er diese erst in der nächsten Runde ausspielen, um dann mit seinem Spielzug zu beginnen.

Genauso wird auf dem Oasenfeld und dem Sonnenfeld verfahren.

c) Umsteigefelder

Alle mit „U“ gekennzeichneten Felder werden als Umsteigefelder bezeichnet. Landet ein Spieler auf einem dieser Umsteigefelder und kann eine Kanukarte für den Wasserweg oder eine Jeepkarte für den Landweg vorweisen, so legt er diese umgekehrt auf dem Stapel (Timbuktufeld) ab und kann sofort auf das nächste Umsteigefeld weiterziehen. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Umsteigefeld durch Vorwärts- oder Rückwärtsziehen erreicht wird.

4. Wertekarte

Diese Karte wird nicht gespielt. Sie dient nur als Information.

a) Vorwärtsziehen

Die Wertekarte gibt an, wieviele Kamele benötigt werden, um einen bestimmten Zug auszuführen.
Man kann, ohne zu würfeln, maximal 10 Felder vorwärtsziehen.
Dafür benötigt man 30 Kamele.

b) Rückwärtsziehen

Um sich einen Kamelvorrat aufzubauen muß man rückwärtsziehen. Auch hier können maximal 10 Felder rückwärts gezogen werden.

5. Spielziel und Spielzüge

Wenn man bis Punkt 4 die Spielanleitung aufmerksam gelesen hat, kennt man den Spielplan, die verschiedenen Felder und die Bedeutung der verschiedenen Karten.
Sieger ist, wer die Goldmaske als erster exakt erreicht.

Um dieses Spielziel zu erreichen, muß man genau überlegen, welchen Spielzug man wählt, wenn man an der Reihe ist.

Wie in Punkt 2 bereits angekündigt, kann man unter 4 verschiedenen Möglichkeiten wählen:

a) *Vorwärtsziehen durch Abgabe von Kamelkarten,* ***ohne*** *zu würfeln.*

Diesen Zug wählen wir, wenn wir auf ein bestimmtes Feld gelangen wollen, um eventuell eine Timbuktukarte zu setzen oder um umzusteigen.
Es können maximal 10 Felder vorgerückt werden, wobei entsprechend der Wertekarte Kamele abgegeben werden müssen.

b) *Vorwärtsziehen durch Abgabe von Kamelkarten* ***und*** *Würfeln*

Bei diesem Zug wird ähnlich wie bei a) verfahren, jedoch wird vor dem Ziehen mit beiden Würfeln gewürfelt. Für das Würfelrisiko erhält man jedoch einen Bonus von 10 Kamelen, d.h. man kann sich nach dem Würfeln Kamelkarten im Wert von 10 vom Stapel nehmen. Grundsätzlich müssen immer so viele Kamele abgegeben werden, wie auf der Wertetabelle für die gewürfelte Augenzahl angegeben sind. Ausnahme: Würfelt man die Gesamtzahlen 11 oder 12, so müssen auch genau so viele Felder gezogen werden, jedoch nur 30 Kamele abgegeben werden.

Hat man nicht genügend Kamele, um den Zug auszuführen, muß der Bonus zurückgegeben werden und der Spielstein bleibt auf dem Feld stehen. Der Zug verfällt und der Nächste ist an der Reihe.

c) ***Nicht** Ziehen und Aufnahme einer Timbuktukarte*

Dafür muß man sich entscheiden, wenn man mit seiner Spielfigur auf einem Abenteuerfeld steht und keine richtige Timbuktukarte hat.

Man kann auch aus taktischen Gründen versuchen, Timbuktukarten zu sammeln, um sie im richtigen Moment einzusetzen. Eventuell hat man sogar vorher aufgepaßt und weiß, welche Karte ein Mitspieler vorher abgelegt hat.

d) *Rückwärtsziehen und Aufnahme von Kamelkarten*

Für diesen Zug wird man sich entscheiden, wenn man den Kamelvorrat aufbessern will. Beim Rückwärtsziehen darf nicht gewürfelt werden.

6. Schlagen von anderen Spielsteinen

Wie vorhin erwähnt, darf nur auf den braunen Feldern geschlagen werden; sowohl beim Vorwärts- als auch beim Rückwärtsziehen.

Der geschlagene Stein wird dann auf das nächste rückwärtige Abenteuerfeld gestellt.



ASS AG
Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG
Fasanenweg 5, D-7022 Leinfelden, Tel. 0711/7599-0